

# **Pemanfaatan Media Animasi Komputer Dalam Pembelajaran IPS Untuk Perolehan Belajar Konsep Perdagangan Internasional di Kelas IX Pada MTs. Negeri 1 Pontianak”.**

**Usman, H. Syahwani Umar, Dede Suratman**

Program Magister Teknologi Pendidikan, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak

**Email: um5079928@gmail.com**

## **ABSTRAK**

Media animasi komputer merupakan media alternatif yang memiliki potensi untuk meningkatkan perolehan hasil belajar siswa di MTs. Negeri 1 Pontianak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan bentuknya deskriptif. Sedangkan teknik dan alat pengumpul data yang dipergunakan adalah tes, wawancara, observasi dan kuesioner. Pelaksanaan pembelajaran IPS dilakukan dengan tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan akhir dan semua kegiatan tersebut sudah dilaksanakan dengan baik. Preskripsi dalam pembelajaran dibuat sudah sesuai dengan karakteristik siswa dengan memadukan gaya belajar siswa dan kemampuan dasar pembelajar. Perolehan hasil belajar siswa setelah diadakan uji produk media animasi komputer kepada siswa kelas IX A sebanyak 30 orang ternyata mengalami peningkatan yang signifikan, hal ini terbukti dari hasil perolehan sebelum menggunakan animasi hanya sebesar 79,7%, setelah menggunakan media animasi komputer meningkat mencapai 100% berarti ada kenaikan sebesar 20,30%. Kenaikan tersebut diperoleh setelah dilakukan pembelajaran dan penggunaan media animasi komputer dengan tepat. Hasil penelitian menunjukkan media animasi komputer yang dilaksanakan ternyata dapat meningkatkan perolehan belajar siswa.

Kata Kunci: Pemanfaatan, Media Animasi Komputer, Pembelajaran, Perolehan Belajar

## **ABSTRACT**

Computer Animation Media is an alternative media which appropriate to improve MTs. N 1 Pontianak students' learning outcome. This research is used qualitative approach in descriptive form. The techniques of the data collecting were interviews, observations, questioners and documentations. This study was done in grade-IX of MTs. N 1 Pontianak. The implementation of learning social science was conducted in three phases; pre-activity, whilst activity and post activity. All of the activities had been done well. The prescription of learning has been appropriate with students' characters, students' learning style and learning basic ability. The achievement of grade 9 students' learning after examining on computer animation media showed the significant increase. It was proved that the achievement of the pre-test was 79,9. And after the implementation of computer animation media, The post-test showed that the achievement increased 100%. It meant that it had 20,30% increases. That increase is obtained after learning and using appropriate computer animation media. The result the research showed that the use of computer animation media could improve students' learning achievement.

Key Words: Using, computer animation media, learning, learning achievement.

Fenomena globalisasi yang ditandai oleh kekuatan konvergensi teknologi informasi dan komunikasi mestinya dijadikan faktor mendasar untuk mentransformasikan lembaga pendidikan. Pentingnya lembaga pendidikan membangun sistem yang mendukung

terwujudnya lingkungan pembelajaran generasi baru alias *Next Generation Learning Environment*. Yaitu dengan cara pemanfaatan teknologi komputer terkini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, administrasi, serta interaksi dan kolaborasi antara guru, siswa, orang tua, komunitas, dan sekolah yang lebih efektif dan murah.

Pendidikan sebagai suatu lembaga bertumpu pada adanya cita-cita luhur, Tetapi sejauh mana optimalisasi proses pendidikan yang diselenggarakan mengarah pada konsep yang sistematis melalui pembelajaran yang terjabar pada berbagai bentuk, jenjang, dan bidang-bidang ilmu, dengan menyesuaikan pada kebutuhan peserta didik itu sendiri. Dalam konteks persekolahan, penjabaran dalam berbagai mata pelajaran termasuk didalamnya mata pelajaran IPS merupakan konsekuensi logis kearah pencapaian tujuan akhir dari sistem pendidikan yang dijalankan di Negara ini.

Problematika pembelajaran IPS hingga saat ini masih menjadi bahan kajian yang menarik untuk dibahas. Masih belum tercapainya hasil belajar peserta didik yang optimal sebagai akibat belum maksimalnya proses pembelajaran di MTs. Negeri 1 Pontianak sampai saat ini masih terus terjadi. hal ini dapat dilihat dari data sebagai berikut :

Tabel 1.1  
Perolehan Rata-Rata Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IX  
Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Pontianak

TAHUN PELAJARAN	KELAS						RERATA NILAI	KET KKM
	IX A	IXB	IXC	IXD	IXE	IXF		
Smt Ganjil 2010/2011	68.3	68.4	64.7	67.1	65.0	65.3	66.30	60
Smt Genap 2010/2011	80.7	73.3	74.5	76.1	75.5	71.60	75.28	60
Smt Ganjil 2011/2012	72.5	74.1	74.3	74.3	72.0	74.17	73.56	70
Smt Genap 2011/2012	77.2	74.1	80	77.3	76.7	76.67	76.99	70
Smt Ganjil 2012/2013	81.6	81.6	78	77.5	78.8	79.0	79.42	75

Sumber : MTs. Negeri 1 Pontianak

Dari data diatas terlihat bahwa perolehan hasil belajar siwa masih belum maksimal terlihat dari nilai rata-rata siswa kenaikannya tidak terlalu signifikan. Khusus perolehan belajar siswa untuk materi perdagangan internasional dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 1.2  
Perolehan Rata-Rata Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IXA  
Materi Perdagangan Internasional  
Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Pontianak

TAHUN PELAJARAN	KKM	RERATA
Smt Ganjil 2011/2012	70	72.2
Smt Ganjil 2012/2013	75	79.7

Sumber : Guru IPS MTs. Negeri 1 Pontianak

Dari data diatas nampak daya serap siswa belum optimal dilihat dari rata-rata nilai untuk semester ganjil tahun pelajaran 2011/2012 dan nilai rata-rata untuk semester ganjil tahun 2012/2013 sudah memenuhi standar minimal tetapi kenaikannya belum signifikan sesuai yang diharapkan dari sekolah. Padahal dilihat dari hasil tes intelektual Question (IQ) siswa rata-rata memadai untuk memperoleh nilai yang optimal,hal ini dapat dilihat dari Tabel Tes Intelektual Qustion Siswa tahun pelajaran 2012/2013 sebagai berikut :

Tabel 1.3  
Perolehan Tes Intelektual Question (IQ) Peserta Didik Kelas IXA  
MTs. Negeri 1 Pontianak

<b>NOMOR URUT</b>	<b>INDUK</b>	<b>N A M A</b>	<b>IQ</b>	<b>LEVEL</b>	<b>KEMAMPUAN DASAR</b>
1	8765	Achmad Ravi Taufani	110	Above Average	Memadai
2		Aditya Aryo Wibowo	-	-	-
3	8770	Agnes Maulia	116	Above Average	Memadai
4	8775	Alyka Putri	111	Above Average	Memadai
5	8780	Anisa Azzaulfa	116	Above Average	Memadai
6	8784	Annisa Tri Haditya	110	Above Average	Memadai
7	8789	Aulia Rizqi	116	Above Average	Memadai
8	8791	Aviviati	102	Average	Cukup memadai
9	8792	Ayat Hidayat	110	Above Average	Memadai
10	8814	Fauzan N.	113	Above Average	Memadai
11	8821	Gusti Vrediyansyah	97	Average	Cukup memadai
12	8826	Humaira Ichlashi A.	112	Above Average	Memadai
13	8830	Ilham Ramadhan A.	115	Above Average	Memadai
14	8836	Intan Tria Permata K.	111	Above Average	Memadai
15	8843	Jessica Ayu Sabila	112	Above Average	Memadai
16	8854	M. Fadzlur Rahman	111	Above Average	Memadai
17	8866	Marisa Amini	117	Above Average	Memadai
18	8869	Mie Diana Maharani	116	Above Average	Memadai
19	8873	Muhamad Fahmi	105	Average	Cukup memadai
20	8881	Muhammad Hilman	110	Above Average	Memadai
21	8894	Nada Ulifia Al Qadri	110	Above Average	Memadai
22	8898	Naufal Ma'ruf	110	Above Average	Memadai
23	8907	Nurvianissa	110	Above Average	Memadai
24	8909	Rachel Estania F.	111	Above Average	Memadai
25	8911	Radityo Adiyudhanto	112	Above Average	Memadai
26	8919	Redha Suhari R.	104	Average	Cukup memadai
27	8932	Riska Wahyu Ningsih	100	Average	Cukup memadai
28	8951	Syarifah Athirah G.	111	Above Average	Memadai
29	8972	Widya Astuti	101	Average	Cukup memadai
30	8974	Wiwik Mulyani B.	102	Average	Cukup memadai

Sumber : Indo Pratama K.

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan kemampuan siswa untuk tahun 2012/2013 rata-rata memadai, seharusnya daya serap siswa jauh lebih optimal dari kenyataan yang ada. Hal ini disebabkan peserta didik cenderung mengalami kesulitan didalam

mempelajari semua pokok bahasan IPS salah satunya materi perdagangan internasional tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi ini masih rendah. Beberapa penyebab tidak maksimalnya proses pembelajaran dikelas antara lain minat belajar siswa kurang dikarenakan media yang digunakan kurang menarik siswa dan kurangnya pemahaman guru terhadap gaya belajar siswa dikelas.

Secara khusus, permasalahan penelitian adalah: (1). Bagaimanakah desain pembelajaran IPS Terpadu dengan pemanfaatan media animasi komputer dikelas IX pada Madrasah Tsanawiyah negeri 1 Pontianak? (2). Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran IPS Terpadu dengan menggunakan media animasi komputer di Madrasah Tsanawiyah negeri 1 Pontianak ? (3).Bagaimanakah Preskripsi tugas belajar konsep perdagangan internasional dengan menggunakan media animasi komputer di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Pontianak ? (4).Bagaimanakah gaya belajar siswa dalam konsep perdagangan internasional dengan menggunakan media animasi komputer di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Pontianak ? (5). Bagaimanakah perolehan belajar konsep perdagangan internasional dengan menggunakan media animasi komputer dikelas IX pada Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Pontianak ?

Pembelajaran menurut Rusman (2012:93) merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi. Sejalan dengan pendapat diatas menurut Warsita dalam Rusman (2012:93) “ Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik”.

Menurut Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 20, “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Jadi dari ketiga pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang saling berkait meliputi tujuan, materi, metode dan evaluasi. Dalam proses pembelajaran kegiatannya dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antarpeserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar yang diharapkan.

Pemanfaatan media animasi komputer dilandasi oleh teori belajar dan teori pembelajaran. Pada teori belajar, ada beberapa teori dasar yang melandasinya, yaitu teori behavioristik, teori kognitif dan konstruktivisme. Teori pembelajaran dapat jabarkan dalam bentuk deskriptif maupun preskriptif. Teori pembelajaran deskriptif dimaksudkan untuk memberikan hasil dengan menempatkan variabel metode dan kondisi sebagai variabel bebas, dan variabel hasil sebagai variabel terikat. Sedangkan teori pembelajaran preskriptif dimaksudkan untuk mencapai tujuan dengan menempatkan variabel hasil dan kondisi sebagai variabel bebas dan variabel metode sebagai variabel terikat. Proposisi teori deskriptif adalah jika..., maka..., sedangkan proporsi teori preskriptif adalah agar ...., lakukan ini....,.

Adapun teori yang melandasi pemanfaatan media animasi komputer menurut Rusman (2012:112) meliputi: (1). Teori belajar behavioristik;(2). Teori belajar kognitif; dan (3) Teori belajar konstruktivistik.

Desain instruksional menurut Suparman,MA (2012:86) adalah suatu proses sistematis, efektif, dan efisien dalam menciptakan sistem instruksional untuk memecahkan masalah belajar atau peningkatan kinerja peserta didik melalui serangkaian kegiatan pengidentifikasian masalah, pengembangan dan pengevaluasian. Menurut Prawiradilaga,DS (2012:195) desain pembelajaran adalah sistem,dan bersifat sistematis, seperti sifat pemikiran teknologi pendidikan/pembelajaran. Alur kerja adalah proses, yaitu tidak ada awal atau akhir, serta berkelanjutan, dan terkait dengan menciptakan pembelajaran/atau pelatihan.

Pendapat yang lebih spesifik dikemukakan oleh Sanjaya,W (2011:67) desain instruksional berkenaan dengan proses pembelajaran yang dapat dilakukan siswa untuk mempelajari suatu materi pelajaran yang didalamnya mencakup rumusan tujuan yang harus dicapai atau hasil belajar yang diharapkan, rumusan strategi yang dapat dilaksanakan untuk mencapai tujuan termasuk metode,teknik dan media yang dapat dimanfaatkan serta teknik evaluasi untuk mengukur atau menentukan keberhasilan pencapaian tujuan.

Jadi dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran adalah suatu proses pembelajaran yang dilakukan secara sistematis, efektif dan efisien yang didalamnya mencakup rumusan tujuan yang harus dicapai dengan menggunakan strategi, metode, teknik dan media. Mendesain pembelajaran harus diawali dengan studi kebutuhan (need assessment), sebab berkenaan dengan upaya memecahkan persoalan yang berkaitan dengan proses pembelajaran siswa dalam mempelajari suatu bahan atau materi pembelajaran.

Desain pembelajaran yang baik harus memiliki beberapa kriteria, menurut Sanjaya,W (2011:68) sebagai berikut: (a). Berorientasi pada siswa; (b). Berpijak pada pendekatan sistem; dan (c) Teruji secara empiris. Banyak model desain pembelajaran yang dibuat para ahli antara lain model Kemp, model Banathy, Model Dick and Carey dan model PPSI, namun yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Dick and Carey karena sesuai dengan apa yang akan diteliti oleh peneliti.

Pemanfaatan Media Animasi Komputer dalam pembelajaran IPS menurut Seels,BB dan Richey,RC (1994:50) pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber belajar. Mereka yang terlibat dalam pemanfaatan mempunyai tanggung jawab untuk mencocokkan pemelajar dengan bahan dan aktivitas yang spesifik, menyiapkan pemelajar agar dapat berinteraksi dengan bahan dan aktivitas yang dipilih, memberikan bimbingan selama kegiatan, memberikan penilaian atas hasil yang dicapai pemelajar, serta memasukkannya ke dalam prosedur organisasi yang berkelanjutan.

Kata media menurut Sadiman,AS,Raharjo,R, Haryono,A dan Rahardjito (2008:6) berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. menurut Asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan (*Association of education and Communication T echnology/AECT*) dalam Sadiman,AS, Raharjo,R, Haryono,A dan Rahardjito (2008:6) media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne Sadiman,AS, Raharjo,R, Haryono,A dan Rahardjito (2008:6) dalam menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Brsiggs dalam Sadiman,AS, Raharjo,R, Haryono,A dan Rahardjito (2008:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Asosiasi Pendidikan Nasional (*Nasional Education Association/NEA*) dalam Sadiman,AS, Raharjo,R, Haryono,A dan Rahardjito (2008:6) mengatakan media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik secara cetak maupun audiovisual serta peralatannya. Menurut Asyar,R (2011:5) Media adalah suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. menurut Sukiman (2012:28) menyatakan media berfungsi mengatur hubungan efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dan isi pelajaran. Sedangkan menurut Sadiman,AS, Raharjo,R, Haryono,A dan Rahardjito (2008:7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar dapat terjadi.

Dari beberapa pendapat diatas dapatlah disimpulkan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan suatu proses komunikasi yang efektif antara komunikator

dan komunikasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik lebih optimal di dalam proses pembelajaran. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Pemanfaatan media menurut Seels, BB dan Richey, RC (1994:50) adalah penggunaan yang sistematis dari sumber untuk belajar. Sedangkan menurut Septiani, ED (2012) Media animasi komputer merupakan hasil seni yang menghasilkan gambar bergerak melalui penggunaan komputer dan merupakan sebagian bidang komputer dan animasi. Pemanfaatan media animasi komputer sebagai salah satu media dalam proses pembelajaran memiliki posisi unik terutama dalam menciptakan suatu situasi pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, serta berdaya guna. Lowe dalam Rahmatullah, M (2011:83) menyatakan peranan animasi dalam pembelajaran sebagai penarik minat, media untuk mengoptimalkan keterlibatan belajar, dan motivator siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Proses pemanfaatan media animasi komputer merupakan proses pengambilan keputusan berdasarkan pada spesifikasi desain pembelajaran. Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media animasi komputer dalam proses belajar adalah *dale's Cone of Experience* (kerucut Pengalaman Dale). Dalam kerucut pengalaman Dale perbandingan perolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 80% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya 15% diperoleh melalui indera dengar, dan 5% lagi dari indera lainnya.

Media merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam pembelajaran dan dapat dipandang sebagai salah satu alternatif strategi yang efektif dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Landasan penggunaan media dalam pembelajaran menurut Asyar, R (2011:18) sebagai berikut : (1). Landasan empiris; (2). Landasan psikologis ; dan (3) landasan teknologis.

Untuk lebih mempermudah guru dalam menyampaikan materi melalui media maka media yang ditampilkan harus menarik oleh sebab itu biasanya ditambah dengan animasi-animasi. Menurut Vaughan dalam Binanto, I (2010:219) animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi menjadi hidup. Thomas dan Johnson dalam Binanto, I (2010:219) memberikan 12 prinsip animasi sebagai berikut : (1). Anticipation; (2). Squash dan Stretch; (3). Staging; (4). Straight-ahead Action dan Pose-to-Pose; (5) *Follow –through* dan *overlapping Action*; (6). Slow in-Slow Out; (7). Arcs; (8). Secondary Action; (9). Timing; (10). Exaggeration; (11). Solid drawing; dan (12). Appeal.

Dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media animasi komputer diperlukan strategi yang digunakan agar proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik, menurut BSNP (2006:9) mengatakan bahwa strategi pelaksanaan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial sebagai berikut: (a). Perencanaan; (b). Model pelaksanaan pembelajaran; dan (c). Penilaian.

Perolehan belajar menurut Ibrahim, S (2011:34) adalah perubahan tingkah laku yang dapat diamati pada penampilan orang tersebut. Walaupun penampilan seseorang sebagai hasil belajar beraneka ragam, tetapi penampilan-penampilan itu dapat diklasifikasikan sedemikian rupa sehingga memungkinkan kita mengetahui berbagai implikasi yang dapat digunakan untuk memahami proses belajar. Sedangkan Soedijarto dalam Daniarti (2012:44) menyatakan hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Dari kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perolehan belajar adalah segala sesuatu yang diperoleh berupa perubahan tingkah laku yang dapat diamati melalui penampilan dan perubahan kemampuan yang dimiliki siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif-analitis. Dengan menggunakan metode ini diharapkan peneliti dapat menjawab permasalahan penelitian yang memerlukan pemahaman secara mendalam dan menyeluruh mengenai objek yang diteliti untuk menghasilkan kesimpulan-kesimpulan penelitian dalam konteks waktu dan situasi yang bersangkutan.

Lokasi penelitian ini adalah Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Pontianak Jl. Aliyanyang No. 6A. Subjek yang dipilih adalah siswa kelas IX A dengan jumlah siswa 30 orang.

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah konkrit yang harus dilakukan dalam penelitian adapun prosedur penelitian sebagai berikut: (1). Persiapan (Studi lapangan, Studi Perpustakaan), (2). Menyusun masalah (Penyusunan Instrumen, Penentuan subyek penelitian), (3). Proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi, (4) penyusunan instrumen ( uji coba soal, hasil revisi butir soal) , (5). Perolehan hasil belajar, (6) Pembahasan, (7) Penyusunan laporan, (8). Penyerahan Laporan.

Teknik pengumpulan data berupa: (1) Tes, (2). Wawancara (3). observasi, (4). kuesioner (angket) dan (5). survey. Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Aktivitas analisis data meliputi: (1). Data Reduction (Reduksi Data), (2). Data Display (Penyajian Data) dan (3). Data Conclusion Drawing/Verification.

Uji kredibilitas meliputi: (1). Perpanjangan pengamatan, (2). Peningkatan ketekunan dalam penelitian, (3). Triangulasi, menggunakan bahan referensi, (4). Analisis kasus negatif dan (5). Member check.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Dalam kegiatan penelitian yang dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Pontianak digunakan media animasi yang dirancang sedemikian rupa untuk kebutuhan penelitian serta divalidasi oleh tim ahli materi dan tim ahli media sehingga layak dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran di kelas.

Media animasi komputer yang digunakan dalam kegiatan penelitian diberikan dikelas IXA. Secara umum, penyampaian media animasi disajikan di awal pembelajaran dan kemudian dikombinasikan dengan berbagai metode pembelajaran seperti ceramah, Tanya jawab, dan diskusi kelompok.

Pembelajaran IPS dengan pemanfaatan media animasi komputer di kelas IXA Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Pontianak, dilaksanakan sesuai dengan jam pelajaran yang terjadwal dikelas. Melalui tayangan media animasi yang ditampilkan diharapkan pebelajar dapat meningkatkan perolehan belajar lebih optimal. Untuk memperoleh kecakapan yang ingin dicapai oleh siswa maka seorang guru harus mampu mempreskripsikan konsep materi yang akan disampaikan kepada siswa tujuannya adalah untuk memfokuskan kegiatan pembelajaran siswa terhadap kecakapan yang akan diperoleh dalam proses pembelajaran. Namun tidak semua guru paham dan mengerti bagaimana menyusun pola preskripsi yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran. Untuk itu peneliti mencoba memperkenalkan bentuk preskripsi kepada guru IPS dan bersama-sama menyusunnya. Preskripsi belajar konsep perdagangan internasional ini dikembangkan dari disain pembelajaran IPS yang telah ada.

Setelah dilakukan pemberian kuesioner kepada siswa dapatlah dijabarkan gaya belajar yang dimiliki siswa kelas IX A sebagai berikut:

Tabel 1.4  
GAYA BELAJAR SISWA IX A  
MTs. NEGERI 1 PONTIANAK

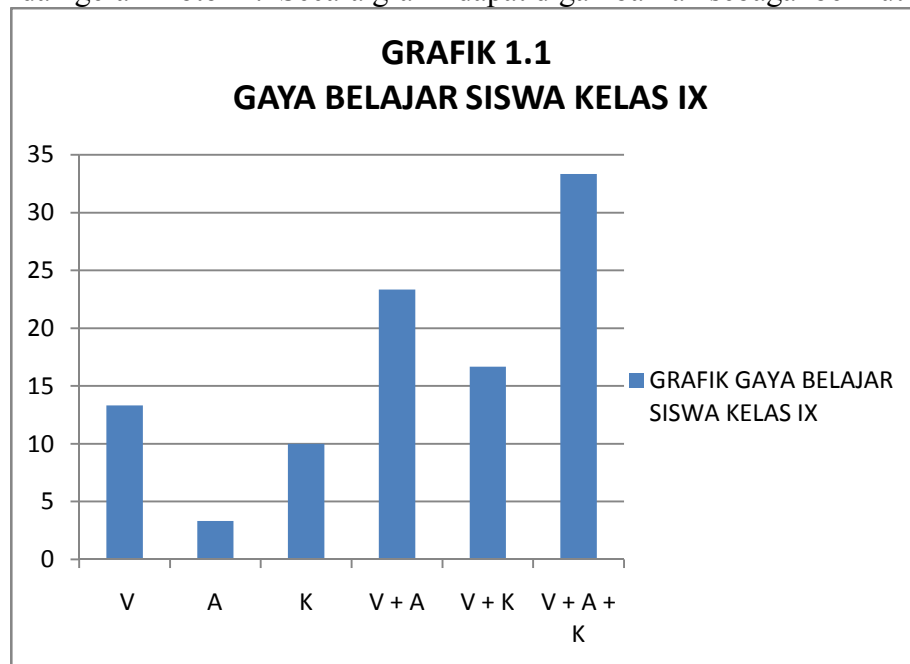
<b>NOMOR</b>		<b>N A M A</b>	<b>GAYA BELAJAR</b>	<b>KETERANGAN</b>
<b>URUT</b>	<b>INDUK</b>			
1	8765	Achmad Ravi Taufani	V + A	V= VISUAL
2		Aditya Aryo Wibowo	V + A + K	A = AUDITORY
3	8770	Agnes Maulia	V + A + K	K = KINESTETIK
4	8775	Alyka Putri	A + K	
5	8780	Anisa Azzaulfa	V + A	
6	8784	Annisa Tri Haditya	V + A	
7	8789	Aulia Rizqi	V + A	
8	8791	Aviviati	V + A + K	
9	8792	Ayat Hidayat	V	
10	8814	Fauzan Nurramadhan	V + A + K	
11	8821	Gusti Vrediyansyah Kusuma Rani	V + A + K	
12	8826	Humaira Ichlashi Amaliah	V	
13	8830	Ilham Ramadhan Alqadrie	V + A + K	
14	8836	Intan Tria Permata Kasim	A + K	
15	8843	Jessica Ayu Sabila	A + K	
16	8854	M. Fadzlur Rahman	A	
17	8866	Marisa Amini	V + A + K	
18	8869	Mie Diana Maharani Putri	V + A + K	
19	8873	Muhamad Fahmi	K	
20	8881	Muhammad Hilman Afif	V + K	
21	8894	Nada Ulifia Al Qadri	V	
22	8898	Naufal Ma'ruf	K	
23	8907	Nurvianissa	V + A + K	
24	8909	Rachel Estania Finanda	V + A	
25	8911	Radityo Adiyudhanto	V + A	
26	8919	Redha Suhari Rachman	K	
27	8932	Riska Wahyu Ningsih	V + A + K	
28	8951	Syarifah Athirah Gharsina Al-Q	V + A	
29	8972	Widya Astuti	V	
30	8974	Wiwik Mulyani Budiono	A + K	

Sumber : Data Olahan

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa gaya belajar siswa pembelajaran terdiri dari 13,33% visual, 3,33% auditory, 10% kinestetik, 23,33% visual + auditory, 16,66% auditory + kinestetik, dan 33,33% visual + auditory + kinestetik. Dari data tersebut perlu



suatu proses yang melibatkan potensi siswa secara keseluruhan yaitu potensi pendengaran, penglihatan dan gerak motorik. Secara grafik dapat digambarkan sebagai berikut :



Keterangan :

V = Visual

A = Auditory

K = Kinestetik

Dari kolaborasi ketiga potensi tersebut siswa lebih mampu menguasai suatu kecakapan tertentu, karena ketiga potensi tersebut terlibat aktif baik secara fisik maupun secara psikologis. Guru harus dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar, sehingga belajar menjadi sesuatu yang menarik dan menyenangkan serta tidak membosankan.

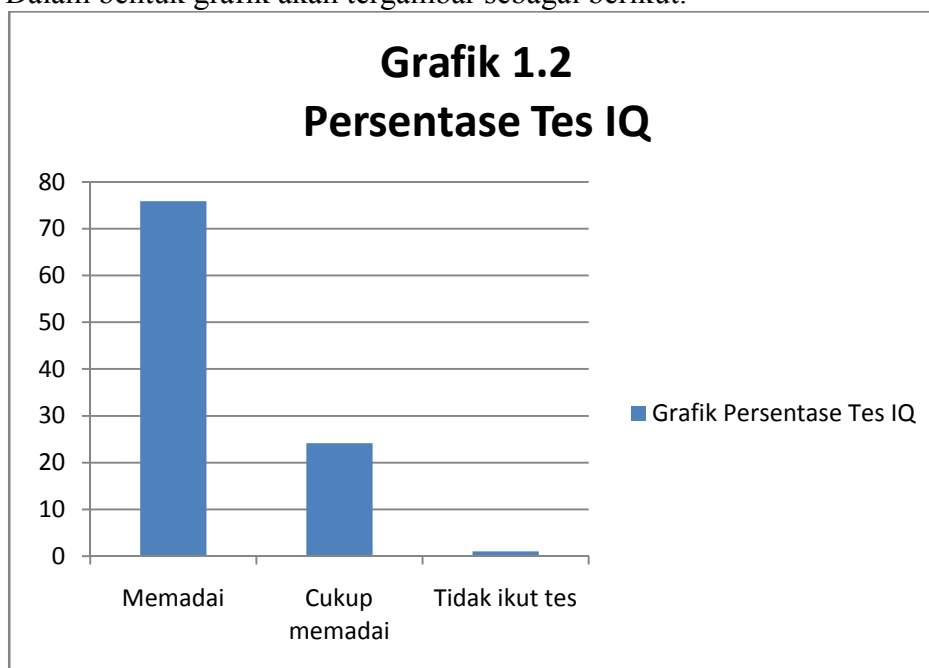
Kemampuan siswa kelas IX A dari hasil tes IQ sangat tinggi hal ini tergambar dari tabel dan grafik dibawah ini:

Tabel 1.5  
Persentase Perolehan Tes Intelektual Question (IQ)  
Peserta Didik Kelas IX MTs. Negeri 1 Pontianak

No	Tes IQ	Persentase
1.	Memadai	73.33%
2.	Cukup Memadai	23.33%
3.	Tidak Ikut tes	3.33%

Sumber : Data Olahan

Dalam bentuk grafik akan tergambar sebagai berikut:



Sumber : Data olahan

Dari tabel dan grafik tersebut diatas nampak kemampuan siswa dari tes IQ sangat tinggi dan signifikan untuk perolehan nilai yang lebih optimal, namun dari hasil pembelajaran yang dilakukan sebelum memadukan gaya belajar siswa dengan media animasi komputer hasil yang diperoleh belum optimal yaitu sebesar 79.7% saja. Setelah dilakukan proses pembelajaran kembali dengan menggunakan media animasi dan gaya belajar siswa ternyata hasil yang diperoleh lebih optimal. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perubahan nilai yang diperoleh oleh siswa dan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan dalam proses pembelajaran. Hasil tes yang dilakukan setelah proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media animasi komputer sebagai berikut:

Tabel 1.6

**Daftar Nilai Tes Kelas IX A Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Pokok Bahasan  
“Perdagangan Internasional”  
tahun pelajaran 2012 / 2013**

No	Nama	Tes Essay dan Pilihan Ganda		
		1	2	3
1	Achmad Ravi Taufani	100	100	100
2	Aditya Aryo Wibowo	100	100	100
3	Agnes Maulia	100	100	100
4	Alyka Putri	100	100	100
5	Anisa Azzaulfa	100	100	100
6	Anisa Tri Haditya	100	100	100
7	Aulia Rizqi	100	100	100
8	Aviviati	100	100	100
9	Ayat Hidayat	100	100	100
10	Fauzan Nurramadhan	100	100	100
11	Gusti Vrediyansyah Kusuma Rani	100	100	100
12	Humaira Ichlashi Amaliah	100	100	100

13	Ilham Ramadhan Alqadrie	100	100	100
14	Intan Tria Permata Kasim	100	100	100
15	Jessica Ayu Sabila	100	100	100
16	M. Fadzlur Rahman	100	100	100
17	Marisa Amini	100	100	100
18	Mie Diana Maharani Putri	100	100	100
19	Muhammad Fahmi	100	100	100
20	Muhammad Hilman Afif	100	100	100
21	Naada Ulifia Alqadri	100	100	100
22	Naufal Ma'ruf	100	100	100
23	Nurvianisa	100	100	100
24	Rachel Estania Finanda	100	100	100
25	Radityo Adiyudhanto	100	100	100
26	Redha Suhari Rachman	100	100	100
27	Riska Wahyu Ningsih	100	100	100
28	Syarifah Athirah Gharsina	100	100	100
29	Widya Astuti	100	100	100
30	Wiwik Mulyani Budiono	100	100	100
<b>Jumlah</b>		<b>3000</b>	<b>3000</b>	<b>3000</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Sumber : Hasil tes siswa kelas IXA

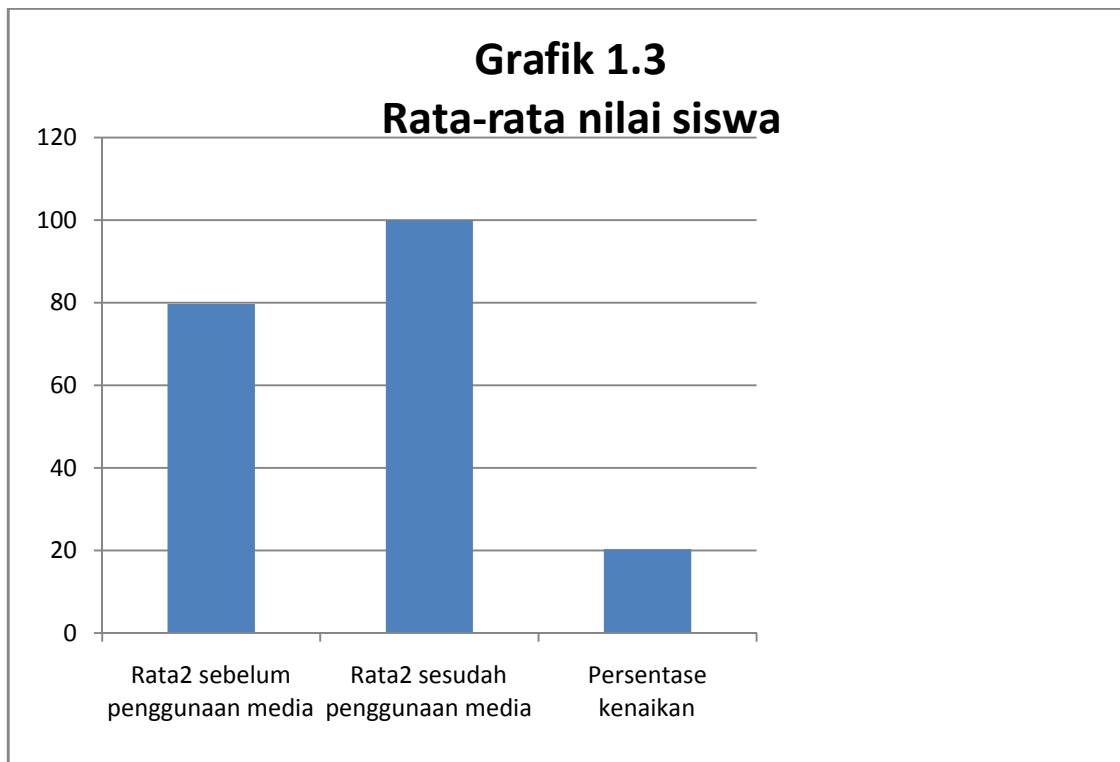
Dari data diatas terlihat bahwa perolehan hasil belajar siswa sudah sangat optimal ini terlihat dari hasil yang dicapai siswa baik melalui tes essay maupun multiple choice (pilihan ganda). Kenaikan nilai yang diperoleh sangat signifikan hal ini dapat dilihat dari perbandingan perolehan nilai siswa sebelum menggunakan animasi maupun setelah penggunaan animasi. Adapun perbandingan tersebut dapat dilihat dari tabel sebagai berikut :

Tabel 1.7  
Perbandingan Perolehan Nilai Rata-rata Siswa Sebelum Penggunaan Media Animasi  
dengan Sesudah Penggunaan Media Animasi

Materi	Rata-rata sebelum Penggunaan media	Rata-rata sesudah penggunaan Media	P.persentase	Naik/Turun
Perdagangan Internasional	79.7	100	20.30%	Naik

Sumber : Data Olahan

Dari perbandingan tersebut ternyata dengan penggunaan media animasi dapat mengoptimalkan perolehan hasil belajar siswa. Kalau dibuat dalam bentuk grafik akan nampak sebagai berikut:



Sumber : data olahan

Dari grafik diatas terjadi kenaikan perolehan nilai siswa sebesar 20.30% dari rata-rata sebelum dan sesudah penggunaan media animasi computer. Dari hasil pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa media animasi komputer dapat meningkatkan perolehan belajar siswa lebih optimal. Berdasarkan hasil temuan dan data penelitian dilapangan yang telah dijabarkan dari hasil penelitian, maka dapat dibahas hasil penelitian sebagai berikut:

- (1).Desain Pembelajaran, Menurut Sanjaya,W (2011:67) Berkenaan dengan proses pembelajaran yang dapat dilakukan siswa untuk mempelajari suatu materi pelajaran yang didalamnya mencakup rumusan tujuan yang harus dicapai atau hasil belajar yang diharapkan, rumusan strategi yang dapat dilaksanakan untuk mencapai tujuan termasuk metode,teknik dan media yang dapat dimanfaatkan serta teknik evaluasi untuk mengukur atau menentukan keberhasilan pencapaian tujuan. Berdasarkan hasil penelitian bahwa guru mata pelajaran tidak mengenal atau tidak tahu tentang desain pembelajaran, tetapi dalam prakteknya sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan desain pembelajaran yang ada.
- (2).Pelaksanaan pembelajaran IPS dilakukan dengan strategi sebagai berikut: (a) Perencanaan; (b) Model Pelaksanaan ; dan (c) Penilaian.
- (3).Model Pelaksanaan Pembelajaran meliputi :(a) Kegiatan Pendahuluan (Awal),(b). Kegiatan Inti Pembelajaran, (c). Kegiatan Akhir (Penutup),Tindak lanjut dan (d). Penilaian.
- (4) Preskripsi tugas belajar konsep perdagangan dibuat dengan tujuan untuk mempermudah guru dalam penyampaian materi dan memfokuskan kegiatan pembelajaran siswa terhadap kecakapan yang akan diperoleh dalam proses pembelajaran.setelah disusun preskripsi tugas belajar siswa guru lebih mudah menyusun silabus dan RPP karena semua kebutuhan untuk menyusun silabus dan RPP sudah tertuang didalam preskripsi tugas belajar siswa. Dengan penyusunan preskripsi tugas belajar, guru IPS tahu kebutuhan siswa, gaya belajar belajar siswa dan tujuan yang ingin dicapai didalam proses pembelajaran sehingga mempermudah pula didalam penyusunan media yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa.
- (5). Gaya Belajar Siswa Dalam Konsep Perdagangan Internasional dibuat dan disusun dengan menyebarkan kuesioner gaya belajar siswa tujuannya untuk mengetahui gaya belajar siswa baik tipe auditif,visual dan tipe

kinestetik. Hal ini sesuai dengan pendapat Deporter dalam Wijaya,W (2011:68) membagi kedalam tiga tipe, yakni tipe auditif, tipe visual, dan tipe kinestetik. Sedangkan menurut Grinder dalam Silberman,ML (2012:28) menyatakan bahwa dari setiap 30 siswa, 22 diantaranya rata-rata dapat belajar secara efektif selama guru menghadirkan kegiatan belajar yang berkombinasi antara visual, auditori dan kinestetik. Namun,8 siswa sisanya sedemikian menyukai salah satu bentuk pengajaran dibanding dua lainnya sehingga mereka mesti berupaya keras untuk memahami pelajaran bila tidak ada kecermatan dalam menyajikan pelajaran sesuai dengan cara yang mereka sukai.

Dari pendapat Grinder ini setelah peneliti mengadakan penelitian diperoleh gaya belajar sesuai dengan tabel 1.4 dari 30 siswa kelas IX A ternyata siswa yang memiliki gaya belajar gabungan sebanyak 22 orang siswa sedangkan 8 orang siswa lainnya menyukai salah satu dari gaya belajar tersebut. Adapun data perolehan gaya belajar siswa terdiri dari 4 orang visual atau 13.33%, 1 orang auditory atau 3.33%, 3 orang kinestetik atau 10%, 7 orang visual + auditory atau 23.33%, 4 orang auditory + kinestetik 16.66%, dan 10 orang visual + auditory + kinestetik3.33%. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa dengan mengetahui gaya belajar siswa guru IPS lebih mudah memahami kebutuhan yang diperlukan oleh siswa serta memudahkan guru didalam penyusunan atau pembuatan media sehingga dapat mengoptimalkan gaya belajar siswa dan siswa lebih menyukai pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Perolehan belajar siswa didapat setelah memberikan perlakuan (pembelajaran dengan menggunakan media animasi komputer), dengan memberikan soal post test teknik penilaiannya berbentuk tes essay sebanyak 2 kali dan tes pilihan ganda sebanyak 30 butir soal. Hal ini sesuai dengan pendapat BSNP(2006:9) menyatakan bahwa teknik penilaian merupakan cara yang digunakan dalam melaksanakan penilaian tersebut. Teknik yang dapat diterapkan untuk tagihan tes meliputi : kuis dan tes harian. Dari hasil penelitian terlihat bahwa perolehan belajar siswa setelah menggunakan media animasi komputer lebih optimal dibandingkan sebelum menggunakan media animasi komputer. Sebelum menggunakan media animasi computer perolehan belajar siswa sebesar 79.7% sedangkan setelah menggunakan media animasi komputer perolehan belajar sebesar 100% atau naik sebesar 20.30% dari sebelumnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Soedijarto dalam Dabiarti (2012:44),Sadiman AS,Raharjo,R,Haryono,A dan Rahardjito (2008:), dan Lowe dalam Rahmatullah,M (2011:83)

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan pengolahan data secara umum dapat disimpulkan sebagai berikut (1). Desain pembelajaran dibuat bersama antara guru dan peneliti untuk menghasilkan proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan. (2) pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan media animasi computer dilakukan dengan tiga tahap, yaitu : (a). Kegiatan pendahuluan (awal), yang meliputi: pengkodisian kelas, penyampaian informasi tentang standar kompetensi, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. (b).Kegiatan inti pembelajaran meliputi : kegiatan eksplorasi terdiri atas penyampaian materi secara singkat, pengelompokkan siswa, dan melakukan diskusi kelompok. Kegiatan elaborasi terdiri atas penyampaian hasil diskusi oleh masing-masing kelompok dan mengajukan tanggapan terhadap hasil presentase kelompok. (c). Kegiatan Akhir (penutup) dan tindak lanjut meliputi : membuat rangkuman dari materi yang telah dibahas, melakukan penilaian akhir, memberikan umpan balik, memberikan tindak lanjut dan menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. (d).Preskripsi tugas belajar dalam pembelajaran IPS dibuat sesuai dengan karakteristik siswa dengan memadukan gaya belajar pebelajar dan kemampuan dasar dari pebelajar. Preskripsi yang

dibuat oleh peneliti bersama-sama guru bidang studi sudah sesuai dengan tujuan dan kecakapan yang akan dicapai dalam pembelajaran. (3). Gaya belajar yang dimiliki siswa kelas IX A terdiri atas masing-masing visual, Auditory dan Kinestetik. Ada juga campuran Visual + Auditory sebanyak, Auditory + Kinestetik dan Visual + Auditory + Kinestetik. Dari gaya belajar yang diperoleh setelah dilakukan penelitian ternyata apabila seorang guru memahami gaya belajar siswa akan meningkatkan perolehan belajar siswa lebih optimal. (4). Perolehan hasil belajar siswa setelah diadakan uji produk media animasi komputer kepada siswa kelas IX A sebanyak 30 orang ternyata mengalami peningkatan yang signifikan hal ini terbukti dari hasil perolehan sebelum menggunakan media animasi dalam kategori baik. Sedangkan setelah menggunakan media animasi komputer nilai perolehan siswa dalam kategori sangat baik. Dalam hal ini terjadi kenaikan yang sangat berarti. Dengan demikian penggunaan media yang tepat dengan memadukan gaya belajar siswa maka intelektual question (IQ) siswa dapat meningkat, hal ini dapat berpengaruh terhadap nilai perolehan belajar siswa.

### **Saran-saran**

Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut : (1). Guru IPS maupun guru lainnya di MTs. Negeri 1 Pontianak hendaknya lebih kreatif dalam mengembangkan desain pembelajaran agar kecakapan siswa dapat lebih ditingkatkan. (2). Guru IPS maupun guru bidang studi lainnya dalam pelaksanaan pembelajaran hendaknya mengembangkan kemampuan dalam memanfaatkan media animasi dengan cara berkolaborasi dengan pihak lain, agar wawasan keilmuan dalam bidang pemanfaatan media semakin berkembang. Serta lebih banyak mengikuti pelatihan-pelatihan dibidang komputer. (3). Guru IPS maupun guru lainnya harus mampu mengetahui dan mengenal gaya belajar siswa serta dapat memadukan media pembelajaran yang dibuat dengan kesesuaian gaya belajar siswa agar kecakapan yang akan diperoleh siswa dapat tercapai secara optimal. (4). Guru IPS maupun guru lainnya selain mengetahui tentang silabus dan RPP alangkah baiknya mengetahui pola penyusunan pembuatan preskripsi tugas belajar siswa agar guru mampu memadukan semua komponen dalam proses pembelajaran. (5). Kepada pihak sekolah agar dapat meningkatkan sarana dan prasarana yang sudah ada, dan dianjurkan semua guru sudah paham dan mengerti didalam penggunaan teknologi komputer.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Asyar,R.(2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta:Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Aunurrahman.(2010). *Konfilasi Bahan-Bahan Pendukung Mata Kuliah Pendekatan Sistem Dalam Pembelajaran*. FKIP Pontianak.
- Binanto,I.(2010). *Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- BSNP.(2006). *Model Pembelajaran IPS*. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional.
- Daniarti, "*Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pemerolehan Belajar IPA (Studi Kasus Pembelajaran Rangka Tubuh Manusia di Kelas IV SDN 18 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya)*". Tesis FKIP Pontianak : tidak diterbitkan.
- Feryanto,A, Haryanto,T,Winarti dan Djaja,W (2010) *Buku Pegangan Guru : IPS Terpadu*. Jakarta: Intan Pariwara.
- Gagne,RM.(1990). *Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan kebudayaan . (terjemahan).

- Gredler,ME.(2011). *Learning and Instruction, Teori dan aplikasi*:Jakarta:Prenada Media group.
- Hill,WF.(2011). *Theories Of Learning: Teori-teori Pembelajaran Konsepsi, Komparasi, dan Signifikansi*. Bandung: Nusa Media.
- Ibrahim,S. (2012). *Belajar, Pengajaran, dan Pembelajaran*. Pontianak:Fahrana.
- Muhammad Rahmatullah, “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar (Studi Eksprimen Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMPN 6 Banjarmasin)”. TesisUPI Bandung : tidak diterbitkan
- Prawiradilaga,DS.(2012).*Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer : Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung:Alfabeta.
- Sadiman,AS,Rahardjo,R,Haryono,A dan Rahardjito (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perkasa.
- Sanjaya,W.(2010). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya,W.(2011). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Seels,BB and Richey,RC.(1994). *Teknologi Pembelajaran:Definisi dan kawasannya*. Jakarta:Unit Penerbitan Universitas Negeri Jakarta.
- Septiani,ED.(2012). “Pengaruh Media Animasi Komputer “Mantap” Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Tunangrita Ringan: Studi Eksprimen Dengan Metode Single Subject Research Pada Siswa Tunangriita Ringan Kelas III SDLB di SLB B-C Bina Mandiri Garut”.Tesis UPI: Terdapat dalam Repository.upi.edu.  
<http://www.google...=bv.48572450,d.bmk>
- Soendari,T dan Asri,P (2012). *Pengaruh Media Animasi Komputer Terhadap Hasil Belajar Sains Anak Tunagrahita Ringan*. UPI:Bandung.
- Silberman,ML.(2012). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Sukiman.(2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta:Pedagogia.
- Suparman,MA. (2012). *Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan: Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003. (2012). *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Laksana.